Sir Thomas Trope

une exposition monographique d' **Aurélien Mole et Julien Tiberi**

[avec Leonor Antunes, Jesus Alberto Benitez, Roxane Borujerdi, Nicolas Chardon, Hippolyte Hentgen, Raphaël Julliard, Pierre Leguillon, Christophe Lemaitre, Colombe Marcasiano, Olivier Nattes, Clément Rodzielski, Izet Sheshivari, Olivier Soulerin, Syndicat, Eva Taulois, Niels Trannois, Cyril Verde, Charlotte York]

Aurélien Mole et Julien Tiberi entrecroisent leurs pratiques dans des projets ponctuels qui leur permettent soit de répondre à un contexte d'exposition spécifique, soit d'imaginer des outils de vision communs pour remettre en jeu et en regard leurs oeuvres.

En 2011, ils présentent dans la librairie HO à Marseille une première version de l'exposition « Sir Thomas Trope », placée sous l'égide d'une personnalité énigmatique. Le nom du personnage est trouvé à la faveur d'un jeu de mots homophonique sur le thaumatrope, petit instrument d'optique pré-cinématographique dont le principe est la rotation rapide d'une image à une autre. Bien qu'imaginaire, cette figure tutélaire leur est inspirée par l'architecte anglais Sir John Soane, dont la demeure londonienne abritait une collection pléthorique d'antiques agencée comme un cabinet de curiosité, et remplie d'effets d'illusion optique, de recoins et de reflets.

Une scénographie de murs pivotants donne corps à cette conjonction optique et architecturale, display ludique et manipulable dans lequel leurs oeuvres respectives se prêtent à de nouveaux points de vue et à divers jeux combinatoires. De nombreuses rotations, intégrées au mécanisme du mur et agissant sur les oeuvres, permettent par ailleurs de mettre en abyme et de multiplier le procédé. Ces mises en relation engagent une première lecture des travaux d'Aurélien Mole et de Julien Tiberi, dont les pièces procèdent souvent d'une superposition de références et de rapports d'une pièce à l'autre. Effets miroirs, images upside down, jeux de recto-verso, sont autant d'expérimentations qu'a initiée la mise en place de ce dispositif, et dont les effets irriguent plus que jamais leurs pratiques.

Aurélien Mole et Julien Tiberi ont été invités à la Villa du Parc à reconvoquer la figure de Sir Thomas Trope pour une nouvelle apparition. Cette exposition s'inscrit dans la programmation de la Villa du Parc « Two for Tea » de l'année 2012/2013, qui explore différentes approches du travail
artistique à deux.

Aurélien Mole *est né en 1975, il vit et travaille à Paris.*
Touche à tout et volontairement éclectique, Aurélien Mole intervient sur plusieurs terrains professionnels et artistiques. Ses interventions, comme critique d'art, photographe d'exposition, commissaire d'exposition, se croisent et se répondent comme autant de regards et de dispositifs dont la forme répond à un contexte spécifique. La technique et le sujet se rencontrent souvent dans son travail à l'occasion d'un jeu formel, d'une collusion sémantique, de croisements historiques. Déplaçant images et objets d'un univers ou d'une perspective à l'autre, il a récemment travaillé sur le potentiel d'usage et de sens d'objets design. Parmi ses travaux récents, il présente à la Villa du Parc plusieurs séries d'oeuvres réalisées en collaboration avec d'autres artistes, comme les Dessins bifaces, les Objets incomplets et la série d'affiches The Ghost Writer. Le travail d'Aurélien Mole est actuellement visible au CNEAI à Chatou, à la galerie Francesca Pia à Zurich, et son travail curatorial à la Saline d'Arc-et-Senans et en novembre à Genevilliers.

Julien Tiberi *est né en 1979. Il est représenté par la galerie Sémiose, Paris.*
Julien Tiberi développe une pratique du dessin envisagé comme un « système de mémoire étendue ». Il observe l'histoire du genre, s'approprie techniques et styles et expérimente le dessin documentaire sous toutes ses formes (comptes-rendus d'audience, caricature, illustration livresque etc.), qu'il réinterprète dans des fictions anachroniques, où des univers d'époques différentes s'entrecroisent. Son large éventail de techniques s'élargit toujours, avec récemment un travail sur l'inscription de la ligne et du dessin dans le support, par grattage et évidement. Julien Tiberi a exposé son travail en 2011 au palais de Tokyo, à la Galerie Sémiose, et au studio 106 à Londres ainsi que dans de nombreuses expositions collectives en France et à l'étranger.
Sauf mention contraire, pour toutes les oeuvres de Julien Tiberi, courtesy Galerie Sémiose, Paris.

Histoires de … pistes pédagogiques

Foisonnante et éclectique, l'exposition « Sir Thomas Trope » propose un grand nombre d'œuvres, des références et des mises en abyme multiples. Si se perdre dans les oeuvres et dans leur association est un moyen d'appréhender l'exposition, trois pistes de réflexion peuvent être suivies pour mettre en perspective historiquement l'accrochage et les démarches des artistes.

- **La collaboration artistique** comme remise en question du mythe de l'artiste solitaire,
- L'accent sur la **scénographie** et les possibilités combinatoires des œuvres comme **remise en question** des conventions d'accrochage actuelles,
- L'usage de **la copie et de la référence comme décloisonnement** de l'histoire de l'art et des domaines culturels.

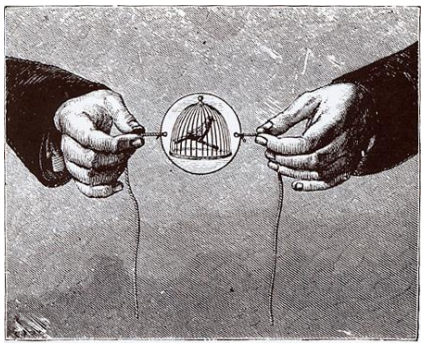
_ COLLABORATION ARTISTIQUE

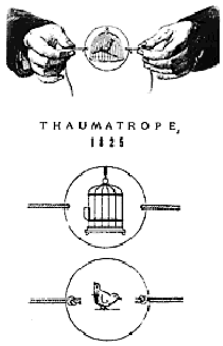
L'exposition « Sir Thomas Trope » s'inscrit dans la saison annuelle thématique « Two for Tea » de la Villa du Parc. Cette saison explore différentes modalités de la collaboration artistique à deux.
La programmation de la saison scolaire 2012-2013 à la Villa du Parc interroge différentes modalités du travail artistique à deux. Parfois masqué par le mythe persistant de l'œuvre individuelle et de l'artiste solitaire, la réalité de la production artistique contemporaine invite à considérer les multiples collaborations entre artistes, tant dans l'exposition que dans la production des œuvres.

> Analyse de l'exposition

Dans l'exposition « Sir Thomas Trope », plusieurs indices troublent l'évidence de l'artiste travaillant dans la solitude de son atelier, représentation usuelle héritée du romantisme.

Le titre de l'exposition fait référence à un personnage, *Sir Thomas Trope*, dont le nom est déjà un indice du dédoublement du personnage et de l'exposition.
Il s'agit d'un jeu de mot homophonique sur le **thaumatrope** (du grec *thauma*, prodige et *tropion*, tourner) qui est un jouet optique qui exploite le phénomène de la persistance rétinienne.





En tournant très vite deux images figurant sur le recto et sur le verso, on obtient une superposition optique de celles-ci qui semblent fusionner.
Les deux artistes se sont servis de ce modèle ludique pour penser leur exposition. Comment rassembler deux images, deux travaux individuels, qui existent chacun dans sa singularité mais peuvent aussi être appréhendés dans leur association par le biais de l'exposition ? Telle est donc la problématique de l'exposition dont le thaumatrope est une métaphore.

L'exposition est par ailleurs annoncée comme une **monographie** (du grec mono : un et graphein : écrire, soit le travail d'un seul) alors que les artistes sont deux et qu'ils mettent au générique de leur exposition, comme dans un film, 17 autres artistes.

A l'opposé des clichés persistants sur la représentation solitaire de l'artiste, le modèle cinématographique est un bon contre-exemple, où la réalisation d'un film est le fruit d'une multitude d'intervenants. On pourrait dire qu'une exposition fonctionne sur un schéma collaboratif. Elle associe un **commissaire**, des artistes, un **régisseur** et des **monteurs**, une **chargée de communication,** etc.
Il y a donc dans l'intitulé de l'exposition même une ouverture sur la multiplication de la figure de l'artiste et sur les collaborations nécessaires au travail de création et d'exposition.

D'autres indices dans l'exposition vont dans ce sens d'une collaboration et d'un échange entre ces deux artistes.

> Face aux œuvres

- **Affiche à l'entrée**

A l'entrée de la Villa du Parc, Aurélien Mole et Julien Tiberi font profession d'affichistes, proposant un portrait possible de Sir Thomas Trope, à travers une oeuvre produite lors de leur dernière collaboration en date pour l'exposition « La Voix dissociée » (Centre Pompidou, 2012). Deux affiches se superposent, se cachent, se parlent l'une à travers l'autre et se réfèrent à des films où les voix s'entremêlent et se font écho. L'affiche au premier plan est inspirée par le film *The Jazz Singer* (1927), où sont tournées les premières scènes parlées de l'histoire du cinéma, tandis que la seconde, dont le graphisme a été confié à l'artiste Christophe Lemaitre, réinterprète l'affiche de *The Ghost Writer* (2010), dans lequel le personnage principal écrit à la place d'un autre, en travaillant comme « nègre ». Portrait fantôme, multiples auteurs, double image, personnage ventriloque, etc. apparaissent dans cette œuvre se référant aux codes symboliques de la promotion cinématographique comme une mise en bouche de la fiction qui se déploie ensuite dans les salles.

- **Série des affiches *Ghost Writer* (Aurélien Mole)**

Selon le même procédé, Aurélien Mole a délégué à des artistes et des graphistes la réalisation d'une nouvelle version de l'affiche *Ghost Writer*. Il intègre donc dans son processus de création la collaboration. La multiplication des affiches permet d'insister sur les différentes représentations que l'on peut se faire d'un film, d'une histoire, d'un récit. Le choix du film "Ghost Writer" est significatif puisque il désigne en anglais le nègre, c'est-à-dire celui qui écrit à la place d'un autre.

- ***Dessins bifaces*** **(Aurélien Mole)**

Utilisé depuis le milieu du XIX^{ème} siècle, le papier carbone permet la duplication par pression et encrage. Produisant une série de collages abstraits de papiers carbones de différentes couleurs, Aurélien Mole a proposé à 9 artistes de dessiner au verso du papier afin de réaliser la synthèse des deux faces sur le support de leur choix. Chaque pièce présente le recto/verso d'origine et de l'autre côté du mur sa synthèse, exposant ainsi les processus individuel et le résultat collectif. Ici, l'artiste se sert des propriétés du matériau (la duplication) pour imaginer un processus en collaboration.

Ces différents positionnements mettent en crise le mythe de l'artiste solitaire.

> Pour aller plus loin… références

- sur la solitude de l'artiste, il faut revenir à la dimension de mythe de cette représentation, qui a cours depuis l'Antiquité par le biais de textes littéraires et philosophiques (Homère, Hésiode, Pindare) et qui permet de fabriquer des génies incompris et donc des figures en avance sur leur époque. Elle repose d'une part sur l'idée d'une *solitude* bénéfique à l'expression de l'artiste, et de l'autre celle d'une *inspiration divine* qui initierait ou soutiendrait ses efforts. Ces deux idées se recoupent grâce à la théorie de la « voix intérieure » : l'inspiration vient du dehors mais se matérialise dans la solitude de la création artistique. Au XIX^{ème} siècle, le discours romantique redonne un essor au génie créateur avec des figures comme Lamartine, Musset, Chateaubriand, etc.

Or une analyse contextuelle et centrée sur les conditions de production des œuvres montre qu'il s'agit essentiellement d'une représentation.
Quelques exemples :

- L'artiste considéré comme le plus solitaire, Vincent Van Gogh, que l'histoire de l'art et la littérature (notamment par le biais d'Antonin Artaud) a fabriqué comme la figure tutélaire du génie maudit, n'était pas si isolé. En témoignent son énorme correspondance avec son frère Theo, marchand d'art, et les liens intenses bien que conflictuels établis à Arles avec le peintre Gauguin.

- La proximité entre Picasso et Braque propice à la naissance du *Cubisme*. Leurs œuvres sont très distinctes mais ils travaillent tous les deux dans des directions et des formes communes, conversent entre eux, louent des villas côte à côte où ils peuvent suivre les expérimentations de l'autre.

- Beaucoup d'artistes échangent et travaillent dans une communauté de réflexion. Les collaborations *Dada* après la Première guerre mondiale contribuent à développer la pratique du photomontage, l'amitié entre Picabia, Duchamp et Man Ray a permis beaucoup de collaborations. C'est par exemple le photographe Man Ray qui réalise les photographies de Duchamp en *Rose Selavy*, participant ainsi à la production de l'œuvre.

- Un exemple littéraire : Borges / Bioy Casares « Chroniques de Bustos Domecq », les deux auteurs inventent un personnage fictionnel, le critique d'art Bustos Domecq, qui est le narrateur de chroniques écrites par les écrivains à quatre mains.

Aurélien Mole et Julien Tiberi s'associent pour des projets ponctuels en inventant des outils de vision pour montrer leurs œuvres. Ce n'est pas seulement dans la production d'œuvres communes qu'ils vont collaborer, ni dans l'idée de définir un style (au contraire leurs travaux sont très éclectiques) mais dans l'élaboration d'une scénographie qui met en commun leurs œuvres, les combinent et les montrent en écho.

_ SCENOGRAPHIE ET MISE EN CRISE DES PRESENTATIONS MODERNISTES DE L'ŒUVRE D'ART

> Définitions et analyse de l'exposition

Wikipédia énonce la définition suivante, « Dans le milieu de l'art, l'**accrochage** est la manière d'installer les œuvres à exposer dans l'espace dévolu par la galerie d'art ou l'exposition. L'accrochage est donc avant tout une mise en scène. »

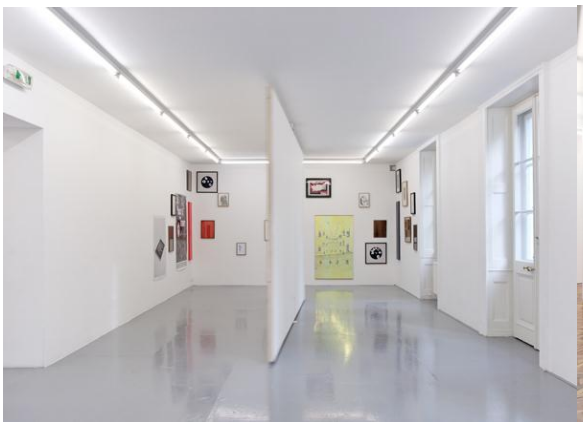
Étymologiquement, la **scénographie** vient du grec *skene* « *scène* » et *graphein* « *écrire* » cela désigne donc aujourd'hui l'art de l'organisation de l'espace scénique, grâce à la coordination des moyens techniques et artistiques. Le Larousse distingue l'action générale d'accrocher quelque chose à quelque chose d'autre comme l'accrochage d'un tableau sur le mur et pour le domaine des Beaux-arts une petite exposition de tableaux.

La scénographie peut être définie comme l'arrangement des œuvres, les unes par rapport aux autres. Cet arrangement va avoir une incidence sur la perception et la lecture des œuvres présentées. Cet ordre à l'origine n'est pas fondé sur l'esthétique mais plutôt la hiérarchie académique, les différents genres, du plus noble (peinture d'histoire) au moins apprécié (le plus déprécié : nature morte/vanité), et aussi selon des règles de bienséance. Des commissaires aux tableaux s'occupent donc de l'accrochage qui sera par la suite dévolu aux artistes eux-mêmes. Certains artistes, ont été « placiers » comme Jean Siméon CHARDIN, Auguste RENOIR, Henri MATISSE ou encore Fernand LÉGER.

- **Les cimaises mobiles**

Aurélien Mole et Julien Tiberi ont imaginé un accrochage ludique et participatif de leurs oeuvres, à travers la manipulation et la mobilité des murs d'exposition.

Ils ont demandé à une entreprise de production d'œuvres d'art dirigée par un artiste, de concevoir des murs tournants sur lesquels leurs œuvres pourraient être accrochées et pourraient tourner. Deux tiges filetées sont fixées à chaque extrémité des cimaises par des potences. Ces axes, réglés en tension entre sol et plafond de la salle d'exposition, permettent la rotation symétrique des cloisons qui, malgré leur poids et leur taille (420 x 320 cm environ chaque) peuvent pivoter librement et être manipulées très facilement même par les enfants les plus jeunes.
Réalisées sur mesure pour l'exposition, deux cimaises mobiles, placées comme un possible écran, démultiplient l'espace d'exposition de la grande salle et offrent différentes combinatoires d'accrochage des dernières œuvres d'Aurélien Mole et de Julien Tiberi.



> Face aux œuvres

- **Image *upside down***

Prenant en compte le mécanisme de rotation des cimaises, Julien Tiberi a produit des images *upside down*. Selon qu'on la regarde dans un sens ou dans l'autre, deux images apparaissent. Il met ainsi en abyme le procédé d'accrochage dans ses dessins.

Exemple trouvé sur internet d'image upside down

Chez Julien Tiberi :
Image *La Loutre – Robert Hue*

Parti d'une image de loutre, Julien Tiberi se demanda quelle « autre » image pourrait être associée. Il se dit que pour que loutre devienne lotre (l'autre) il fallait enlever un « u ». Il dessina donc Robert Hue avec une chapka.

- ***Retrodoll***

Les artistes ont produit une œuvre en collaboration, intitulée *Retrodoll*, comme fruit de leur visionnage sur internet d'un diaporama d'images de pin-up. À chaque fois qu'une nouvelle image apparaissait sur le diaporama, ils faisaient tourner le dessin et chacun à son tour reproduisait la figure à l'écran. Cette œuvre a précisément été produite sur le concept de plusieurs points de vue, d'œuvre tournante, et de collaboration des artistes, un peu dans l'esprit des pratiques surréalistes du cadavre exquis.

> Pour aller plus loin … références

Cette scénographie va à l'encontre de la présentation actuelle la plus courante des œuvres, que les professionnels appellent le « White cube » (mur blanc) et qui est la présentation dominante dans le champ de l'art. L'artiste américain et critique d'art, Brian O'DOHERTY est le premier à avoir écrit et théorisé l'histoire du « White cube » entre 1976 et 1981, par le biais de quatre essais regroupés dans *Inside the white cube, The Ideology of the Gallery Space*. Il le définit comme un espace qui a comme fonction originelle de garantir l'autonomie de l'œuvre artistique. La modernité se construit d'ailleurs autour de ce cube blanc, de cet espace de neutralité qui libère l'œuvre de toute valeur d'usage, l'œuvre n'a donc pas d'autre finalité qu'elle même. Cependant cela ne s'effectue pas sans une contrepartie, car cette neutralité va charger l'œuvre d'une certaine valeur d'échange, véritable pendant mercantile de l'autonomie qui altère l'œuvre comme un bien culturel, un produit soumis aux règles du marché de l'art. Le « cube blanc » est devenu titre d'expositions, nom de galeries et un mode de représentation spatiale, l'accrochage le plus commun de l'art contemporain.
Les oeuvres sont montrées à hauteur d'œil, elles disposent chacune d'un espace blanc important autour permettant de les voir individuellement sans être gêné par une autre œuvre a proximité.

Néanmoins les œuvres d'art n'ont pas toujours été montrées selon le système du white cube.
Voilà quelques exemples d'autres présentations de l'œuvre d'art, dans des accrochages chargés où chaque œuvre est mise en relation avec les autres pour former un univers. Ces accrochages historiques sont connus des artistes et ont pu les inspirer.

- Au XVIe / XVIIe siècles : **Cabinet de curiosité**

À la Renaissance apparait le cabinet de curiosités, que l'on considère d'ailleurs comme l'ancêtre du musée (et des muséums). Ce cabinet des curiosités était un lieu où étaient entreposés, répertoriés, et exposés des objets collectionnés avec un goût pour l'étrange, l'hétéroclite et l'inédit. S'y trouvaient entre autres des antiquités, des médailles, pièces de numismatiques, des objets d'histoire naturelles, des coquillages, squelettes ou des œuvres d'art. Ils ont participé à l'essor de la science moderne malgré une forte influence des mythologies et des croyances populaires.
À la révolution, ces cabinets de curiosités sont rendus publiques, c'est donc à la fin du XVIIIème et au début du XIXème qu'apparaissent les muséums et les musées.

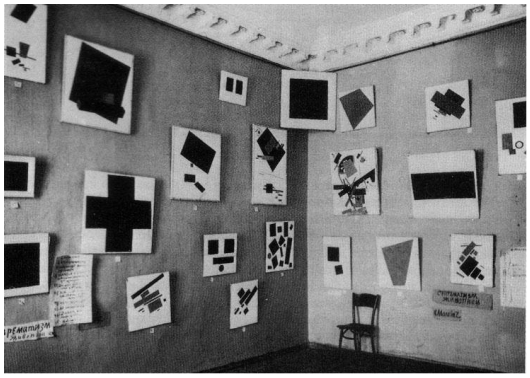
- Au XIX e siècle : **accrochage des musées et des salons**

Ici l'accrochage du musée Condé à Chantilly qui a gardé sa présentation traditionnelle.

Héritiers des cabinets de curiosités les musées apparaissent au XIX^{ème}. Ces musées ouverts au public le dimanche sont le reste du temps des centres d'apprentissage. La journée dominicale est

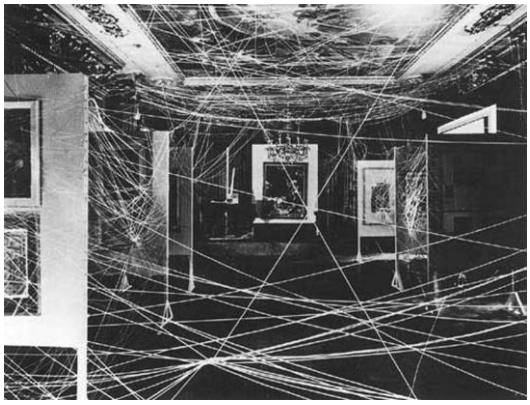
donc démocratique, un signe d'ouverture au peuple, au néophyte. Au XX^{ème} siècle les musées que l'on connaît et fréquente actuellement sont pensés comme des œuvres d'art à la frontière des genres, un espace hybride entre l'art architectural et le développement industriel (fondations, musées Guggenheim à travers le monde, Beaubourg, etc.).
C'est au XX^{ème} siècle que les pratiques muséales du siècle passé vont se trouver bouleversées du fait de démarches et de courants artistiques perturbateurs voire iconoclastes, ainsi l'accrochage se trouve remis en cause et le cadre est aboli.

- Au XX^{ème} siècle : l'**accrochage des avant-gardes abstraites** n'est pas toujours pensé sur le modèle du White Cube



Kasimir Malevitch, 0.10, dernière exposition futuriste, Petrograd, 1915. Cet exemple nous permet de voir que même à l'époque moderne, tous les accrochages ne sont pas épurés.

Expositions surréalistes (ici 1942, New York) très chargées (display de toile d'araignée de Duchamp) où il est difficile de voir les pièces sans le dispositif de ficelles agencé autour.



Ces accrochages ludiques et qui créent une atmosphère particulière permettent de voir autrement les œuvres, de les ré-envisager en regard des autres et de l'espace environnant, parfois même de les cacher partiellement, ce qui entraîne de la part du spectateur la nécessité d'un effort pour les regarder.

Julien Tiberi et Aurélien Mole disent s'être inspirés, pour penser leur accrochage, de la maison aujourd'hui transformée en musée à Londres de Sir John Soane, architecte et collectionneur du XIXe siècle dont la demeure était remplie d'œuvres et d'objets de sa collection, présentés cachés et dissimulés.

Musée John Soane, Londres

Combiner les images pour permettre des associations d'idées a d'ailleurs été l'objet du grand projet de musée imaginaire d'André Malraux.

Ce travail d'assemblage est d'ailleurs expérimenté par chacun aujourd'hui via la technologie internet. On peut assembler sur son écran des images disparates, faire ses propres associations à partir de ses archives personnelles, organiser ses albums. Il s'agit alors d'un travail d'organisation, d'association et de mise en espace des formes, des objets et des images, de sa mémoire personnelle.

_ ACTION ET PARTICIPATION DU SPECTATEUR

Un grand nombre des œuvres d'Aurélien Mole et Julien Tiberi permet la participation, voire exige la mobilisation du spectateur.
Julien Tiberi et Aurélien Mole scénographient leurs œuvres pour jouer sur la relation entre l'œuvre et le spectateur. Cette mise en œuvre, en espace invite le spectateur à tisser des liens et des associations d'idées entres les différents éléments, à construire son propre parcours visuel, mental, physique (par déambulation, cheminement), à se fabriquer un parcours sensible, artialisé[1]. Cette mise en scène déroge à l'exposition classique de pièces dans un espace artistique.

> Face aux œuvres

- **Cimaises**

Aurélien Mole et Julien Tiberi ne se contentent pas seulement de dérouter le spectateur face à la profusion d'esthétiques et de techniques artistiques qu'ils utilisent. Ils proposent des accrochages à construire et à modifier sur des cloisons amovibles qu'il est possible de manipuler. Ce système qui

[1] Alain ROGER, *Court traité du paysage*, nrf, Éditions Gallimard, 1998.

peut être perçu comme un jeu ludique et de (*je* de) miroirs où l'on se figure comme partie de l'œuvre finit par nous perdre au cœur des multiples combinatoires que ne peut offrir un accrochage statique.

- ***L'assemblée*** **(Julien Tiberi)**

En collant deux miroirs l'un sur l'autre dont l'un est support d'un dessin gravé *dans le tain* Julien Tiberi convoque l'attention du spectateur. La série propose en effet plusieurs combinaisons qui déstabilisent le regard :
- collage face tain sur face miroir : où le spectateur s'étonne de se voir encore dans les parties sans tain,
- collage face tain sur face tain ou face miroir sur face miroir qui rend invisible l'image gravée pour ne révéler que celle du spectateur sauf si ce dernier fait l'effort d'un regard biaisé.

- ***dessins bifaces*** **(Aurélien Mole)**

L'accrochage particulier (décrit plus haut) de cette œuvre contraint le spectateur à de multiples allers retours (faire le *trope)* s'il veut bénéficier de l'*effet thaumatrope :* repérer les deux faces qui ne font qu'une de l'autre côté du mur.

> Pour aller plus loin… références

Art, Action et participation, *klincksiek* esthétique, Frank Popper

Expositions modernes, Histoire et analyse des expositions, Christian Besson
http://expositions.modernes.biz/?page_id=403

_ L'USAGE DE LA COPIE ET DE LA REFERENCE COMME DECLOISONNEMENT DE L'HISTOIRE DE L'ART ET DES DOMAINES CULTURELS

> analyse de la démarche des artistes

Un des axes de lecture des travaux d'Aurélien Mole et Julien Tiberi est le décloisonnement des pratiques et le mélange des styles, donnant l'impression d'un grand éclectisme de leurs travaux.

Contrairement au dogme de la modernité et des avant-gardes, ils n'ont pas pour ambition de créer à tous prix de la nouveauté, un style particulier et des formes inédites. Au contraire, ils s'appuient sur l'histoire de l'art, font référence à des œuvres déjà existantes, s'approprient le style ou la démarche d'autres artistes, pour en proposer une nouvelle vision, une nouvelle interprétation.

Julien Tiberi par exemple qualifie sa pratique du dessin de « système de mémoire étendue ». Il observe l'histoire du dessin comme genre, s'approprie techniques et styles et expérimente le dessin

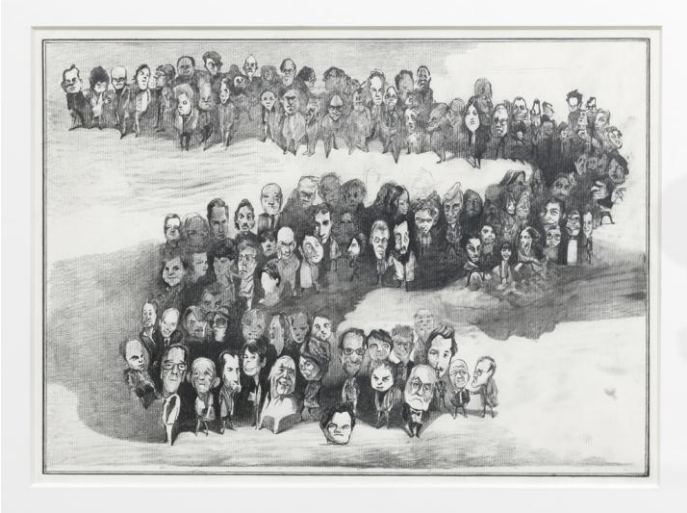
documentaire sous toutes ses formes (comptes-rendus d'audience, caricature, illustration livresque etc.). Ainsi à la manière d'un copiste, il dessine « à la manière » des caricaturistes du XIX^{ème} siècle, comme Daumier ou Nadar par exemple mais en choisissant de dessiner des sujets ou des œuvres contemporaines.

Pour ces artistes, il ne s'agit pas d'inventer de nouvelles formes, mais d'en reprendre d'anciennes qu'ils actualisent, déplacent, remettent au goût du jour, réinterprètent.

> Face aux œuvres

- ***Le Panthéon*** **(Julien Tiberi)**

Ainsi le Panthéon reprend les personnages qui ont influencé, et participé à la production artistique de Julien Tiberi pendant l'année 2011, qu'il dessine comme une illustration du XIXe siècle. La critique de l'auteur s'accompagne ici d'une critique du style individuel. Julien Tiberi ne cherche pas à développer un style de dessin qui lui serait propre mais à s'approprier les styles d'autres dessinateurs pour les adapter à ses propres sujets et préoccupations.



Panthéon de Julien Tiberi

- **Aurélien Mole**

Le travail d'Aurélien Mole fonctionne souvent sur le déplacement d'une perspective à une autre, d'un champ d'application vers l'autre. Il s'interroge sur les différentes significations des objets, sur leur potentialité à investir différents champs d'application. Comment une bibliothèque peut-elle devenir une sculpture ? Comment un objet cassé trouvé chez un brocanteur peut- il devenir un objet d'art ?

Exemple :
La bibliothèque autocontenante est à la fois une sculpture et un meuble. *La bibliothèque autocontenante* d'Aurélien Mole est une sculpture fonctionnelle assemblée sans l'aide d'aucune cheville. Les montants qui sont chacun en deux parties sont maintenus par un système d'encoches. Démontables, les éléments se rangent les uns dans les autres selon un principe de boites gigognes.

Autre exemple :
Objets incomplets (Aurélien Mole)
Aurélien Mole chine et glane dans les brocantes des objets auxquels il manque un ou plusieurs éléments. Il les confie ensuite à des artistes à qui il demande de les compléter. Il achève ainsi le processus de transformation de l'objet : ayant perdu sa valeur d'usage, il devient à proprement parler un objet artistique, exposé et mis en valeur dans l'exposition.

> Pour aller plus loin

Références :
Cette manière de déplacer des objets ou des pratiques d'un domaine à l'autre est typique des réflexions artistiques depuis le début du XXe siècle.

- Comme le geste fondateur de Marcel Duchamp, qui décrète qu'un objet devient une œuvre d'art par son simple déplacement dans une exposition. Sans aucune intervention de sa main, l'objet, appelé ready-made, devient une œuvre d'art.
- la question de la copie, à l'opposé du développement d'un style individuel est aussi une question récurrente de l'art contemporain à la fin du XX^{ème} siècle. Certains artistes, comme Sturtevant, Sherrie Levine, André Raffray copient fidèlement des œuvres d'autres artistes. Ils mettent ainsi en crise l'originalité de l'œuvre. On appelle ce courant « l'appropriationnisme »

Ces deux exemples sont particulièrement radicaux et Aurélien Mole et Julien Tiberi ne sont pas dans une démarche de remise en cause aussi générale de l'authenticité de l'œuvre d'art. Leur culture artistique est néanmoins nourrie de ces pratiques, et ils se servent des références de manière assez libre et décomplexée, reprenant ce qui les intéresse et s'en affranchissant pour créer de nouvelles pièces.

Le principe des multiples références qui s'entrecroisent et créent une mise en abyme du récit et un parcours labyrinthique dans la culture et la mémoire culturelle et visuelle peut être rapproché de certaines formes littéraires ou les récits se mêlent, se développent parallèlement etc.

Exemple :
Georges Perec *La vie mode d'emploi* (récits croisés) / un cabinet d'amateur (une œuvre démultipliée à l'infini).
Ou encore l'œuvre de Borges dans laquelle on ne sait pas très bien ce qui relève de la fiction ou de la documentation est aussi un contrepoint intéressant à ces pratiques.

Paroles d'artistes… et de professionnels de l'art

Permet de nourrir et d'enrichir les questionnements sur des notions plastiques, des démarches artistiques.

Autour de l'accrochage des œuvres

Marc CHAGALL : *Je n'aime pas beaucoup le chambardement du Louvre. On ne le reconnaît plus. J'aimais ces tableaux qui grimpaient en rang serrés jusqu'aux plinthes. Tout était en hauteur, intime. Maintenant la tendance est de mettre un seul tableau sur un mur. On m'impose ce qu'il faut voir, on souligne. Le tableau isolé, mis en valeur, me dit « respecte moi ». J'aime chercher, trouver.*

Marcel DUCHAMP : *Toutes les expositions de peinture et de sculpture me font mal au cœur. Et je voudrais éviter de m'y associer.*

Peut-on faire des œuvres qui ne soient pas « d'art » ?

Ce sont les regardeurs qui font le tableau.

Tout ce que j'ai fait d'important peut tenir dans une petite valise.

Raymond GUIDOT : *L'accrochage idéal est celui qui multiplierait les brèches, déjouerait les certitudes, respecterait la puissance visuelle des œuvres, donnerait à percevoir leur force d'ébranlement, ou mettrait à l'épreuve leur actualité… le danger est grand de fait spectacle, c'est à dire de rendre l'accrochage d'ensemble trop décoratif ou harmonieux.*

Fabrice HERGOTT : *L'accrochage idéal est celui qu'on ne voit pas, dans lequel les œuvres se déploient naturellement.*

Isabelle MONOT-FONTAINE : *Le plaisir de notre métier à travers le contact avec les œuvres, c'est de placer, de suggérer au spectateur telle œuvre à côté de telle autre. Prévoir également que le regard de ce spectateur ne soit pas enfermé entre quatre murs, mais puisse aller au-delà, outre la logique historique, chronologique, esthétique, pédagogique, la construction d'un parcours doit inviter à es rapprochements un peu surprenants, originaux. Un accrochage, c'est de la pédagogie. Ce qui compte vraiment pour le spectateur comme pour le conservateur, c'est le fait que tel tableau soit mis à côté de tel autre.*

Brian O'DOHERTY : *Nous en sommes arrivés au point où ce que l'on voit d'abord, ce n'est pas l'art mais l'espace (…). Ce qui nous vient d'abord à l'esprit, c'est l'image d'un espace blanc idéal et qui, plus que n'importe quelle œuvre, restera peut-être l'image archétypale de l'art du XXème siècle.*

L'un des efforts les plus louables jamais déployés par la communauté artistique : la mise en question, concertée par toute une génération, à travers un foisonnement de styles, d'idées, de mouvements plus ou moins ébauchés, du contexte de son activité.

Andy WARHOL : *Quand on y songe, les grands magasins sont un peu comme des musées. On n'imagine pas combien de gens accrochent un tableau de la chaise électrique dans leur salon – surtout si les couleurs du tableau vont bien avec celles du rideau.*

Frank Lloyd WRIGHT : *Doucement inclinés, orientés légèrement vers le haut pour le regard et vers la lumière, accordés au mouvement incurvé et ascendant de la spirale, les tableaux sont mis en valeur pour eux-mêmes et ne sont pas accrochés de façon conventionnelle, mais se soumettent gracieusement au mouvement engendré par ces murs massifs légèrement courbes. Dans cette grande ascension circulaire, le tableau est perçu encadré comme un élément de l'architecture. Le caractère du bâtiment lui-même en tant qu'architecture équivaut à un encadrement. La surface plane du tableau ainsi détachée par la courbe du mur s'offre à la vue à la manière d'un joyau monté comme un sceau sur une chevalière. Précieuse en elle-même. La peinture a rarement été présentée autrement que dan les salles incongrues de la vieille architecture statique. Ici dans le calme harmonieux et fluide crée par l'intérieur du bâtiment, on verra la nouvelle peinture pour elle-même dans des conditions favorables.*

L'abécédaire

_ Abécédaire général

_ **Accrochage** : manière dont les œuvres sont réparties, mode de présentation d'œuvres bidimensionnelles généralement au mur ou sur des plans verticaux, souvent au moyen de cimaises. Ce mode d'accrochage traditionnel se trouve modifié à partir des années 1960.

_ **Affiche** : support (généralement feuille de grand format) bidimensionnel écrit ou imprimé placardé dans un espace public avec un message, une annonce, des informations (programme) officielles, publicitaires, artistiques, propagandistes à laquelle des images peuvent être associées.

- **Appropriation** : l'appropriation artistique concerne tout art qui réemploie du matériel esthétique (par ex. photographie publicitaire, photographie de presse, images d'archives, films, vidéos, etc.). Il peut s'agir de copies exactes et fidèles jusque dans le détail, mais des manipulations sont aussi souvent entreprises sur la taille, la couleur, le matériel et le média de l'original.

_ **Cabinet de curiosités** : apparu à la Renaissance et est considéré comme l'ancêtre des musées modernes. Il permet de réunir des antiquités, des médailles, pièces, objets d'histoire naturelles, coquillages, squelettes ou œuvres d'art. Les cabinets de curiosités ont contribué à l'essor des sciences modernes malgré de fortes influences mythologiques et des croyances populaires. Les collections sont organisées en quatre catégories : Les **artificialia** ou **mirabilia**, les choses étonnantes, admirables, les objets crées ou modifiés par l'homme ; les **naturalia** qui rassemblent les animaux naturalisés, insectes, squelettes, carapaces, fossiles, herbiers, minéraux et les monstres (licorne, etc.) ; les **exotica** les diverses plantes et animaux exotiques et enfin les **scientifica**, les instruments scientifiques.

_ **Caricature** : est la déformation exagérée des traits d'une personne dans une représentation, un portrait satirique ou humoristique.

_ **Cimaise** : mur d'une salle d'exposition (définition du Larousse) ou d'après Étienne SOURIAU désigne traditionnellement des murs dans un espace architectural, par extension, ce terme de moulure désigne l'endroit où sont exposées, rangées des toiles dans une exposition. Lorsque les murs de la salle d'exposition, du white cube sont dépourvus de moulures, ce terme s'applique alors au mur tout entier. Il est admis que certaines cimaises, certaines moulures soient mobiles afin d'accrocher dans une exposition des tableaux, des pièces artistiques.

_ **Collection** : est l'ensemble d'éléments possédant un point commun. C'est également un ensemble des œuvres d'art possédées par un musée (les musées nationaux et les FRAC conservent les collections publiques) ou un collectionneur privé.

_ **Copie** : imitation, reproduction, duplication en un ou plusieurs exemplaires d'une image ou d'un objet artistique (œuvre, pièce, etc.). La copie peut avoir un côté négatif dans le monde artistique.

_ **Dessin** : le dessin est une technique et un art. Le dessin peut-être préparatoire, afin d'étudier la composition, la construction de l'espace, les traits d'un personnage, ainsi que ses vêtements, comme les plis de tissus (drapés) et ce avant la réalisation d'une œuvre. Le dessin technique a une finalité fonctionnelle, il correspond à des normes, des conventions et des codes/cotes (dimensions). Le dessin technique sert ainsi de base à la réalisation de toutes sortes d'objets artisanaux, industriels ou artistiques. Le dessin est un mode d'expression plastique (souvent sur un support bidimensionnel) qui privilégie le graphisme, l'ensemble de traits et la ligne, éventuellement la valeur, plutôt que la couleur. Le dessin n'est pas lié à l'utilisation de moyens matériels particuliers : sont utilisables tous types de supports (feuille de papier, textile, une partie du corps humain, un désert, un lac, un paysage, l'écran de l'ordinateur, etc.) comme tous types d'outils ou de matériaux (crayon, mine de plomb, fusain, fil brodé, tube néon, cailloux alignés, pelle mécanique pour creuser le sol, logiciel graphique, etc.).

_ **Dispositif** : ensemble de moyens de nature diverse permettant de mettre en œuvre une forme, une action ou une idée. Terme utilisé pour désigner des productions artistiques contemporaines investissant l'espace d'exposition de manière planifiée.

_ **Espace** : lieu d'investigation de l'artiste, comme un espace bidimensionnel, un espace tridimensionnel ou encore un espace social ou culturel. Dans une œuvre figurative en deux dimensions, l'espace littéral du support est à distinguer de l'espace suggéré ou figuré.

_ **Exposition** : action qui consiste à placer intentionnellement sous le regard du public, notamment dans des lieux institutionnels publics ou privés, comme des galeries et des musées. Cette exposition peut-être individuelle ou collective.

_ **Fiction** : désigne l'invention, la création qui doit davantage à l'imagination qu'à la réalité. Quelques exemples de films de fiction : films fantastiques, d'aventure, de science-fiction ou d'anticipation, policiers, d'espionnage, dramatiques, chantés et comédies, comédies musicales, westerns.

_ **Homophon**e : fait référence à des mots, des termes dont la prononciation est équivalente phonétiquement.

_ **Image** : représentation d'un réel ou d'un imaginaire. Il existe des images fixes (photographies, peintures) et des images animées (films, vidéo) ; des images matérielles (qui ont une réalité concrète) et des images immatérielles, dites parfois virtuelles (qui n'existent que par une projection lumineuse ou un effet optique par exemple). Il importe également de distinguer le statut des images : les images artistiques, documentaires ou de communication visuelle par exemple ; ou encore leur mode de fabrication : les images photographiques, peintes ou numériques.

_ **Mise en abîme** (ou abyme) : structure d'une image ou d'une œuvre qui contient cette image ou cette œuvre elle-même en représentation (exemple connu : "la boîte de fromage sur la boîte de fromage sur la boîte de fromage…"). Concerne parfois une technique (un film dans le film).

_ **Musée ou centre d'art contemporain** : désigne le lieu privilégié permettant au public de contempler des œuvres. Cet espace permet de désigner ce qui relève de l'art ou non, c'est aussi actuellement un lieu d'expérimentation, d'épanouissement de démarches spécifiques, un laboratoire des possibles.

_**Original** : surprenant, inattendu, caractérisé par une rupture ou une transgression des normes habituelles (contraire : banal, académique, classique). Œuvre originale : œuvre unique (contraire : multiple). L'original est le point de départ d'une reproduction ou d'une fabrication en série.

_ **Persistance rétinienne** (« mémoire rétinienne ») : capacité ou défaut de l'œil (et du cerveau) d'appréhender successivement des formes ou des couleurs en superposant une image déjà vue à la suivante en les combinant temporairement. Ce phénomène est utilisé au cinéma pour donner l'illusion du mouvement avec comme principe un défilement de 24 images par seconde sur un support fixe, les images/photogrammes semblent s'animer.

_ **Précurseur** : pionnier, figure de proue, découvreur, inventeur, avant-gardiste d'une action, d'un mouvement, d'une pratique.

_ **Référence** : qui se rapporte à, qui est en lien ou en filiation avec quelque chose. La référence est un modèle, un repère, un critère permettant de réaliser, de concrétiser une idée ou une forme.

_ **Salon** : manifestation artistique périodique au cours de laquelle des œuvres d'artistes vivants sont réunies et présentées au public (un salon officiel et son pendant « le Salon des Refusés »).

_ **Scénographie** : vient du Grec *Skene* (*scène)* et *graphein* (*écrire)*, désigne l'art d'organiser l'espace de la scène. (Définition du Petit Robert) Étude des aménagements matériels du théâtre. De nos jours les installations de taille variable que créent les artistes plasticiens peuvent être comprises aussi comme des scénographies d'un nouveau genre. Il est intéressant de noter que le terme désigne aussi l'art de représenter en perspective, la représentation en perspective, renvoyant alors à l'architecture.

_ **Style** : manière d'expression et de création singulière à chacun, désigne également l'ensemble des caractéristiques d'un type, mouvement artistique ou décoratif dépendant d'un pays, d'une culture, d'une époque. Qualité de ce qui a un caractère singulier, le style personnel d'un artiste, parfois confondu avec la touche, par exemple le style Van GOGH est associé à sa touche particulière.

_ **Support** : surface ou matière qui reçoit la trace d'un outil ou sur lequel sont déposés des matériaux comme une couche de peinture, d'encre ou de pigments, ou encore des éléments tridimensionnels. Dans le langage technique, on parle de subjectile. Un support peut être passif (neutre, il se fait oublier), actif (il modifie la trace de l'outil ou le matériau) ou encore productif (il produit lui-même la trace, par exemple lors d'un pliage). En sculpture, le support est un socle.

_ **Thaumatrope** : vient du grec *thaumazo*, signifiant s'étonner ou être objet d'étonnement et *tropos*, qui dans son sens premier signifie un tour, indique donc un mouvement, et par extension une tournure de langage ou de raisonnement), technologie primitive de l'image animée qui permet sous l'effet d'une rotation rapide de voir se réunir les formes disposées sur les faces opposées d'un même morceau de carton.

_ **White cube** : désigne un espace de présentation traditionnel dans les lieux institutionnels comme les musées ou les galeries, des salles généralement rectangulaires aux murs blanc (pour obtenir une neutralité visuelle) dans lesquelles les œuvres/pièce sont présentées. Cette appellation est parfois perçue comme une critique du lieu appréhendé comme un espace mercantile, politisé, voire même coupé de la réalité, de la vie et de la société. Nombre d'artistes agissent en réaction contre cet espace muséal en exposant dans les lieux publics (voire Roberto MARTINEZ, l'art urbain ou Street Art, les spectacles de rue, etc.).

_ Abécédaire des métiers de l'exposition

_ **Commissaire** (ou en anglais curator) : personne chargée d'organiser une exposition (choix des artistes, des œuvres, de la thématique de l'exposition, rédacteur des textes sur les œuvres etc.)

_ **Chargé de communication** : personne qui s'occupe de toute la diffusion des informations sur l'exposition à destination de la presse, des journalistes, des publics.

_ **Médiateur** : personne qui a la charge d'organiser des visites commentées de l'exposition et de faciliter la compréhension de l'exposition et de ses enjeux. Il fait le lien entre les artistes et le public.

_ **Monteur** : personne qui aide au montage (accrochage) d'une exposition.

_ **Régisseur** : personne chargée de la réalisation technique d'une exposition. Il s'occupe des transports des œuvres, de leur accrochage, de la préparation de l'espace (peinture des murs, construction de socles pour les sculptures, etc.).

_ Verbes

Les verbes retenus peuvent désigner des procédures de travail théorique mais, également, des opérations plastiques. Ils décrivent des actions mises en œuvre dans l'organisation formelle, matérielle, spatiale... de chaque pièce et extrapolent à des domaines parfois transversaux.

_ **Accrocher** : action de présenter, d'épingler, de fixer, d'exposer une œuvre dans un espace dédié, dans une galerie, ou un musée. Depuis les années 1960, l'accrochage peut être plus « sauvage » et se faire dans des lieux publics, non destinés à cet effet.

_ **Affabuler** : raconter, narrer une histoire, une fable, un fait qui n'existe pas, ou qui étant faux s'appuie sur une petite parcelle de vérité.

_ **Caricaturer** : apprécier puis croquer, déformer, simplifier quelqu'un ou quelque chose dans une représentation grossière, humoristique, satirique.

_ **Documenter** : informer, fournir des documents, des preuves, de la matière sur un sujet particulier.

_ **Exposer** : présenter, donner à voir, rendre visible, révéler à un public de manière à attirer l'attention et le regard sur des objets artistiques, dans un lieu spécifiquement dédié, institutionnel (muséal) ou non

_ **Figurer** : donner à voire, rendre visible des formes identifiables, des personnages, des objets ou des animaux.

_ **Installer** : disposer, déposer, mettre en situation dans un environnement, un lieu, un espace destiné ou non à accueillir une « pièce », une œuvre, une installation.

_ **Réactualiser** : relire, remettre (au goût du) à jour, rafraîchi, réadapter un ensemble d'éléments, de choses à de nouvelles conditions.

_ **Reproduire** : recopier, reproduire, dupliquer, refaire, créer de nouveau, s'approprier un élément en le copiant, en le citant.

_ Abécédaire spécifique… en regard des démarches exposées

Regroupe des notions inhérentes à chaque démarche. Ces dernières sont indexées à une dimension plus sensible et plus visuelle que les notions générales et proposent les schémas qui président à la création plastique.

Il est à noter que les deux artistes ont œuvré de concert, dans une collaboration, une forme de synergie artistique permettant à Sir Thomas Trope d'exister.

1/ à la démarche de Julien Tiberi

- Science fiction documentaire, docu-fiction, « documenteur », affabulations, réalisation de faux documents/fausses preuves, voir fake et hoax.
- Mise à distance
- Statut de dessinateur de presse

2/ à la démarche d'Aurélien Mole

- Parcours ludique, du jeu au « je », jeu de reflet dans les miroirs
- Jeu de dessus-dessous, devant-derrière, renvois formels & sémantiques
- Questionnement de la notion d'auteur, jeux visuels, sémantiques autour de cette notion à travers des affiches du film *Gosth writer*, littéralement traduisible par « nègre », terme qui désigne une personne qui est sollicité pour travailler dans « l'ombre » de l'auteur.

Sitographie… Sir Thomas Trope

Pour explorer des liens internet en relations avec les artistes, les démarches et les problématiques liées à l'exposition…

- **Julien Tiberi**

http://www.documentsdartistes.org/artistes/tiberi/page1.html
http://www.semiose.fr/artistes/oeuvres/1762/julien-tiberi

- Lucien, *Histoires vraies et autres œuvres*, Livre de Poche, 2003, p. 221-260

Ou sur internet : http://remacle.org/bloodwolf/textes/lucien3.htm

- **Aurélien MOLE**

http://www.mole.servideo.org/

- *Sur le mythe du génie incompris*

http://ed-histart.univ-paris1.fr/documents/pdf/S2-gaboriaud-artiste.pdf

- Sur les cimaises mobiles d'Aurélien Mole et Julien Tiberi

http://www.youtube.com/watch?v=8MJev_XnEHo

- Sites à propos de *Cabinets de curiosités*

http://agoras.typepad.fr/regard_eloigne/cabinets_de_curiosites/
http://curiositas.org/
http://www.lecabinetdecuriosites.eu/home.html

- Site du Château d'Oiron et son *cabinet de curiosités*

http://www.oiron.fr/collection-art-contemporain-visite-chateau.html

- Sir John Soane' Museum, London, http://www.soane.org/

- Sur la scénographie d'exposition

http://doc.ocim.fr/LO/LO096/LO.96(1)-pp.04-12.pdf

- Site de France 2 avec une vidéo à propos de *La boîte en valise* de **Marcel DUCHAMP**

http://dartdart.france2.fr/?id_article=239

- Site avec une vidéo sur l'œuvre inspirée du White cube d'**Alexandra DAVID**

http://vimeo.com/44725216

- Site-galerie White cube

http://whitecube.com/artists/

- Site à propos du *White cube*, l'espace de la galerie et de son idéologie **Brian O'DOHERTY**

http://www.lespressesdureel.com/ouvrage.php?id=1423

- Site Connaissance des arts *Faut-il souhaiter la fin du White cube ?*

http://www.connaissancedesarts.com/archi-jardin-patrimoine/actus/faut-il-souhaiter-la-fin-du-white-cube-87523.php
http://www.otherminds.org/shtml/Zazeela.shtml

- Site à propos de **Marcel DUCHAMP**

http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-architecture-Centre-Pompidou/comment_ca_fonctionne/p1.htm

- Sur l'appropriationnisme

http://www2.cfwb.be/lartmeme/no026/pages/page2.htm

> Pour aller plus loin…

Les artistes n'en ont pas fini avec le White cube. D'ailleurs **Alexandra DAVID,** à travers une exposition à la Bifurk, y propose son interprétation personnelle. Selon l'artiste, la première impression quand on rentre dans un espace d'exposition est celle liée à l'espace.
Elle traite l'espace selon son point de vue et selon son expérience propre du White cube. Son regard est ainsi *artialisé* et confronté à ce cube blanc.
Alexandra DAVID, *Une tentative de White Cube*, 2008-2009

L'espace est (traité comme) **un matériau à part entière**. Nous l'avons vu auparavant avec les expositions mises en scène par **Marcel DUCHAMP**, *16 miles of string* et *1200 sacs de charbon*… et ce dès la fin des années 30. Cette prise de conscience spatiale initiée par des précurseurs est prolongée et remise en question par les artistes contemporains expérimentant à la fois les espaces réels et les espaces virtuels.
Nous pouvons citer en exemple le dispositif *Present, past, continuous* de **Dan GRAHAM** qui date de 1974. Ce dernier fait expérimenter au spectateur la conscience de son corps déplacée de huit secondes dans l'espace et dans le temps par le biais de moniteurs reliés à des caméras. Le spectateur est donc confronté à une virtualité corporelle déroutante puisqu'elle perturbe ses sens dans l'appréhension de son propre corps. C'est au cœur même de ce dispositif que l'œuvre se crée en interaction entre l'espace et le spectateur piégé par son image.

Les dispositifs d'Aurélien MOLE et Julien TIBERI, présents à la Villa du Parc sont donc à considérer comme autant de parcours à explorer, à construire et à modifier. Chacun y est libre de créer des liens et des connexions entre des pièces, d'expérimenter et de confronter ses perceptions physiques, spatiales et corporelles dans ce lieu aménagé à cet effet.

L'art est fait pour troubler, la science rassure. **Georges BRAQUE**

Ancrages pédagogiques… possibles

Basées sur les compétences disciplinaires artistiques du collège, cela permet d'envisager des pistes pédagogiques en rapport avec des démarches artistiques de l'exposition en cours…

Niveaux	*Compétences artistiques validables*	
Classe de 6ème	**L'OBJET ET L'OEUVRE**	**L'objet et son environnement** - Explorer des modalités, des lieux et des différents **dispositifs de présentation de l'objet**, cadre, socle, piédestal… - *Choisir, organiser, construire des objets en deux ou trois dimensions à des fins d'expression, de narration ou de communication.* ➢ **Identifier les modalités de présentation de l'objet.**
Classe de 5ème	**IMAGES, ŒUVRES ET FICTIONS**	**La construction et la transformation des images** - Aborder les questions de l'hétérogénéité, de la cohérence, du **point de vue**, intervenir (détourner, cadrer, monter, etc.). ➢ **Interroger le point de vue du regardeur, le point de vue de l'auteur.**

Classe de 4ème	IMAGES, ŒUVRES ET RÉALITÉS	**Les images dans la culture artistique** - Lister les **supports et les lieux de diffusion des images artistiques** et leurs relations à la société et aux pouvoirs. ➢ **Saisir les enjeux des dispositifs de présentation, de diffusion et de perception des images.**
Classe de 3ème	L'ESPACE, L'ŒUVRE ET LE SPECTATEUR	**Prise en compte et compréhension de l'espace de l'œuvre** - Analyser et affiner la **perception de l'espace** (architecure, *in situ*, installation), la **perception du temps** (durée/temporalité, pérennité, instantanéité), comme des **éléments constitutifs de l'œuvre**. - Analyser **l'espace et le temps** comme des **éléments de présentation de l'œuvre**, échelle, scénographie, parcours, dispositifs, relation(s) au(x) corps). ➢ **Produire du sens en disposant des objets, matériaux, des volumes dans un espace déterminé.** ➢ Prendre en compte le lieu et l'espace comme éléments constitutifs du travail plastique. ➢ Expérimenter de façon sensible l'espace des œuvres, l'espace de l'architecture.

Ancrages possibles… de certaines compétences du socle commun

Le socle s'organise en sept grandes compétences : chacune est composée de connaissances essentielles, de capacités à les utiliser et d'attitudes indispensables tout au long de sa vie, comme l'ouverture aux autres, la curiosité, la créativité, le respect de soi et d'autrui. Depuis 2009, les programmes du collège intègrent les éléments du socle commun, dans la continuité de ceux de l'école primaire publiés en 2008.

La maîtrise de la langue française

Priorité absolue qui passe par :

- la **qualité de l'expression écrite,** rédaction d'un compte rendu de visite d'exposition / dossier histoire des arts, recherches sur œuvres / démarches / artistes / problématiques, etc.

- la **maîtrise de l'expression orale,** débat/commentaires en face des œuvres, bilan au retour en classe.

- **l'enrichissement quotidien du vocabulaire**, termes spécifiques aux arts plastiques, à l'analyse d'œuvre / démarche, etc.

Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

En ce qui concerne la culture scientifique et technologique, l'élève étudie :

- la **matière et ses propriétés physiques,** recours à des matières et matériaux spécifiques afin de permettre aux dispositifs scéniques d'être fonctionnels et durables.
- la **réalisation et le fonctionnement des objets techniques** (calcul et création/installation et mise en œuvres des pièces/cimaises/œuvres à manipuler par le spectateur comme dispositif(s) mettant en valeur les œuvres des artistes).

La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication

Chaque élève apprend à faire un usage responsable des technologies de l'information et de la communication (TIC). À l'école et au collège, le Brevet informatique et Internet (B2i) confirme la maîtrise de ces techniques. Cela peut permettre à l'élève de :

- Créer par exemple, un **document interactif/multimédia** avec des hyperliens sur les œuvres/artistes/démarches et exploitant les photographies, vidéo prises sur place ou glanées sur internet, un **blog** autour de la visite d'exposition, des documents de recherche(s)/synthèse(s) effectués par les élèves, etc..

La culture humaniste

La culture humaniste contribue à la formation du jugement, du goût et de la sensibilité et permet d'acquérir des repères :

- **en histoire, en littérature et en arts,** aborder la naissance des cabinets de curiosités, les débuts et la création des musées modernes en lien avec les contextes historiques, des ruptures et des avant-gardes artistiques également en prise directe avec le contexte historique.

Une **approche sensible** des œuvres initie l'élève à l'histoire des arts. Il est engagé dans des pratiques artistiques personnelles.

Les compétences sociales et civiques

Il s'agit de maîtriser, comme individu et comme citoyen, les règles élémentaires de la vie en société et de les mettre en œuvre dans le cadre scolaire. L'élève acquiert des repères dans plusieurs domaines :

- les notions de responsabilité et de liberté et le lien qui existe entre elles, visiter un lieu en respectant celui-ci, les œuvres et les personnes qui y travaillent.

- **le fonctionnement des institutions**, à quoi sert un musée (institution muséale), un centre d'art contemporain, et en filigrane quelle peut bien être la finalité, l'intérêt de conserver, d'exposer des œuvres artistiques…

L'autonomie et l'initiative

L'autonomie et l'initiative s'acquièrent tout au long de la scolarité, dans chaque matière et chaque activité scolaire. On apprend ainsi à :

- **être autonome dans son travail**, pouvoir réaliser/remplir une fiche de visite d'une exposition/d'une œuvre.
- **s'engager dans un projet et le mener à terme**, travailler seul et en équipe, construire un exposé, créer un/des dossiers au regard des attentes de l'épreuve d'Histoire des Arts, effectuer des recherches...

En développant cette compétence, l'élève se donne les moyens de réussir sa scolarité et son orientation, de s'adapter aux évolutions de sa vie personnelle, sociale et professionnelle.

Sir Thomas Trope
du 23 novembre 2012 au 16 février 2013
_ saison 2012-13 «Two for Tea» > curator : Garance Chabert, directrice de la Villa du Parc
Visites commentées en groupe sur rdv au 04 50 388 461 ou par e-mail / mediation@villaduparc.org